
PENGUATAN LITERASI BAHASA INDONESIA MELALUI KUIS INTERAKTIF BERBASIS PLATFROM DIGITAL KAHOOT DI SD NEGERI 174550 BALIGE

Netti Marini^{1)*}, Berlian Romanus Turnip²⁾, Resmi³⁾, Sinur Hutagaol⁴⁾, Krissi Wahyuni Saragih⁵⁾, Kania Sekar Farah Syifa⁶⁾, Fahira Balqis⁷⁾

^{1),2),3),4),5),6),7)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Simalungun
*Email: marininetti@gmail.com

Abstract

Primary school education is basic education aimed at laying the foundation for intelligence, knowledge, personality, noble character, and skills needed to live independently. Indonesian language learning in primary schools plays a very important role in improving students' reading literacy skills. To meet the demands of the 21st century, innovations in learning are required, focusing on student-centered approaches, integrating digital technology, and developing 4C skills (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication). This approach helps students develop both language literacy and digital literacy skills. This study aims to describe the use of interactive quizzes based on the digital platform Kahoot in strengthening Indonesian language literacy among students at SD Negeri 174550 Balige. This research used a qualitative approach with the research subjects being 25 fourth-grade students of SD Negeri 174550 Balige. Data collection techniques were conducted through observation and documentation during the learning process. The results of the study show that all 25 fourth-grade students participated in the Indonesian language literacy strengthening activities through interactive quizzes using the digital platform Kahoot. Based on the results obtained, the average score achieved by the students was 89. This indicates that the use of Kahoot can create a more active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students showed high enthusiasm, were more focused on understanding reading materials, and were actively involved in answering text comprehension-based questions. In addition, the use of Kahoot also contributed to improving students' technological literacy through the positive and directed use of digital devices. Therefore, interactive quizzes based on the Kahoot digital platform can be used as an effective alternative learning medium to support the strengthening of Indonesian language literacy in primary schools.

Keywords: Literacy, Interactive Quiz, Kahoot

Abstrak

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi membaca. Untuk memenuhi tuntutan abad 21, maka sangat diperlukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang berfokus pada pendekatan yang berpeda peserta didik, mengintegrasikan teknologi digital, dan mengembangkan keterampilan 4C (Critical, Thinking, Creativity, Colaboration dan Communication. Hal ini sangat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi Bahasa dan literasi digitalnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan kuis interaktif berbasis platform digital Kahoot dalam memperkuat literasi Bahasa Indonesia pada peserta didik di SD Negeri 174550 Balige. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 174550 Balige yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa siswa yang menghadiri kegiatan penguatan literasi Bahasa Indonesia melalui kuis interaktif berbasis platform digital di SD negeri 174550 balige berjumlah 15, yaitu keseluruhan siswa kelas 4 SD tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh, jumlah total nilai kuis peserta didik adalah 1.294, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,26, adapun nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih fokus dalam memahami materi bacaan, serta terlibat aktif dalam menjawab soal berbasis pemahaman teks. Selain itu, pemanfaatan Kahoot juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi teknologi siswa melalui penggunaan perangkat digital secara positif dan terarah. Dengan demikian, kuis interaktif berbasis platform digital Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan literasi Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi, Kuis Interaktif, Kahoot

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang sangat penting dalam mengenalkan dasar literasi kepada peserta didik. Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat secara aktif terlibat dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan individu mampu mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional sehingga dapat menjadi pribadi yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat, beragama maupun bernegara. Pendidikan sebagai salah satu unsur fundamental dalam membangun nasional, pendidikan itu sendiri menjadi faktor utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten dan berkarakter. Pristiwanti et al (2022) menegaskan bahwa pendidikan juga berfungsi sebagai proses peningkatan kualitas kehidupan sosial dan personal melalui penguasaan berbagai keterampilan yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

Pendidikan dasar sebagai tahap awal dalam sistem pendidikan formal memiliki peranan strategis dalam meletakkan dasar kemampuan literasi peserta didik, khususnya literasi membaca. Literasi Bahasa Indonesia berfungsi penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikatif, dan kreatif, yang tidak sebatas pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan menyimak dan berbicara. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi

Bahasa Indonesia menjadi fondasi utama bagi keberhasilan akademik siswa di jenjang selanjutnya. Literasi membaca tidak sekadar dimaknai sebagai kemampuan mengenal huruf dan kata, melainkan mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai teks.

Beragam hasil survei memperlihatkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih tergolong berada di bawah rata-rata internasional, yang mengindikasikan perlunya pembaruan dan inovasi dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan literasi membaca tersebut salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton serta terbatasnya bahan bacaan yang menarik, sebagaimana diungkapkan oleh (Elendiana, 2020) yang menyatakan bahwa metode pengajaran yang monoton dan minimnya sumber bacaan menjadi faktor utama rendahnya minat baca siswa. Oleh karena itu, pembelajaran literasi perlu dirancang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas literasi membaca di sekolah dasar. Peningkatan literasi membaca tidak hanya berdampak pada capaian akademik, tetapi juga menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter positif peserta didik, sebagaimana ditegaskan oleh (Rohim & Rahmawati, 2020) Literasi membaca yang baik membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan gagasan serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami informasi yang bersifat kompleks. Sejalan dengan hal tersebut, (Abidin et al.,

2021) menegaskan bahwa pembelajaran literasi hendaknya mengintegrasikan berbagai keterampilan membaca, termasuk kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teks secara komprehensif.

Seiring dengan tuntutan pembelajaran abad 21, dalam pembelajaran pemanfaatan media berbasis digital dan teknologi dalam menjadi salah satu strategi yang memiliki posisi strategis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Maka dibutuhkan model-model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengintegrasikan teknologi digital dan mengembangkan keterampilan 4 (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration dan Communication*). Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, aplikasi pengolah teks, dan forum diskusi daring, mampu membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media digital tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga membantu untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menumbuhkan kreativitas peserta didik, serta memberikan peluang kepada peserta didik untuk melatih keterampilan berbahasa secara berkelanjutan. Dengan demikian, media digital sangat berperan sebagai sarana dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bukan hanya sekadar sebagai sarana pendukung (Maisarah et al., 2022).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa berdampak positif pada proses dan hasil belajar siswa. Annisa dkk. (2023) mengungkapkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan berbahasa siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual. Selain itu, (Andriyani et al., 2023) menegaskan bahwa penggunaan media digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, meskipun keterbatasan literasi digital masih menjadi kendala yang perlu diatasi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Lutfi, 2023) menunjukkan bahwa media digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta interaksi dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran interaktif di sekolah dasar harus dirancang dengan strategi yang tepat agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, melainkan juga memiliki kemampuan dalam menguasai literasi teknologi seperti yang dituntut pada pembelajaran abad 21. Pemanfaatan media interaktif, seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom, dapat menjadi alternatif untuk menambah variasi media pembelajaran.

Kahoot merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan (game based learning) digunakan untuk membuat kuis interaktif, kahoot yang memungkinkan guru untuk membuat, membagikan, dan menggunakan kuis atau gim pembelajaran secara mudah dan cepat yang ditampilkan di layar, sementara peserta didik menjawab melalui gawai (HP/ Laptop) mereka masing-masing secara real time.

Platform ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, baik di lingkungan sekolah maupun di luar kelas (Kahoot, 2024). Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan Kahoot memungkinkan siswa mengikuti kuis melalui tautan yang diakses menggunakan perangkat seperti tablet, laptop, atau telepon genggam, sementara guru menampilkan soal melalui layar proyektor yang terhubung dengan laptop. Dengan dukungan jaringan internet yang memadai, media ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Averina & Widagda, 2021). Kahoot mampu menghadirkan elemen permainan seperti tantangan, visual yang menarik, serta sistem penilaian yang interaktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, bekerja sama, serta mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar.

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran interaktif serta perannya dalam membantu siswa memahami dan menguasai

teknologi. Melalui pemahaman terhadap fungsi dan penerapan Kahoot dalam pembelajaran, diharapkan dapat ditemukan alternatif strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan literasi Bahasa Indonesia secara lebih optimal. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu berperan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan literasi siswa, serta memberikan wawasan bagi pendidik mengenai kelebihan dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media kuis interaktif berbasis platform digital Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Subjek kegiatan meliputi siswa kelas 4 SD Negeri 174550 Balige. Peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran interaktif, pelaksanaan kegiatan ini menggunakan media Kahoot sebagai sarana penguatan literasi Bahasa Indonesia, khususnya literasi membaca. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi langsung untuk mengamati keterlibatan dan respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, materi kuis digital, dan foto kegiatan yang berkaitan serta hasil nilai tes siswa dalam menjawab kuis yang diberikan. Analisis data dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan, yang disajikan dalam bentuk deskriptif naratif guna memberikan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan dan dampak kegiatan. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan triangulasi teknik melalui perbandingan antara hasil observasi dan dokumentasi kegiatan. Melalui pendekatan ini, kegiatan PKM diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran media Kahoot dalam mendukung pembelajaran interaktif serta penguatan

literasi Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 174550 Balige.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan yang diperoleh dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD Negeri 174550 Balige menunjukkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif berbasis platform digital kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif siswa. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media kahoot. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan materi, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan respons yang cepat terhadap setiap soal yang disajikan. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hasil nilai pada tes siswa kelas 4 SD Negeri 174550 Balige yang berjumlah 15 orang. Adapun hasil nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa jumlah nilai keseluruhan yang adalah 1.294, nilai tertinggi adalah 92, nilai terendah adalah 75, dan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 86,26. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif terbukti membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan literasi membaca. Melalui kuis berbentuk pilihan ganda dan soal berbasis pemahaman teks, siswa tidak hanya diminta untuk mengenali informasi tersurat, tetapi juga diarahkan untuk memahami makna bacaan secara menyeluruh. Proses ini mendorong siswa untuk membaca dengan lebih teliti, memahami konteks, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dari teks dengan pertanyaan yang diberikan.

Selama kegiatan berlangsung, siswa belajar menggunakan perangkat digital seperti tablet, laptop, atau telepon genggam untuk mengakses tautan kuis, memasukkan kode permainan, serta memilih jawaban secara mandiri. Aktivitas ini membantu siswa mengenal penggunaan teknologi secara positif

dan terarah dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis platform digital tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital. Bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan interaksi guru dan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan keterbatasan akses jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital bagi siswa. Pada beberapa sesi, kestabilan jaringan mempengaruhi kelancaran pelaksanaan kuis, sehingga diperlukan pengaturan waktu dan strategi alternatif agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Kendala ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan sarana dan prasarana pendukung.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif berbasis platform digital Kahoot memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung penguatan literasi Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya di SD Negeri 174550 Balige. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan kuis interaktif berbasis platform digital kahoot berperan aktif dalam memperkuat literasi Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar khususnya pada SD Negeri 174550 Balige. Hasil yang diperoleh menunjukkan kegiatan dilakukan di kelas 4 SD Negeri 174550 Balige yang berjumlah 15 siswa. Adapun hasil nilai yangdi peroleh menunjukkan bahwa jumlah nilai keseluruhan yang adalah 1.294, nilai tertinggi adalah 92, nilai terendah adalah 75, dan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 86,26. Hal ini menunjkan bahwa, media kahoot ini mampu meningkatkan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih baik. Penggunaan kuis interaktif juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, konsentrasi, dan respons cepat terhadap materi bacaan yang disajikan.

Selain meningkatkan literasi Bahasa Indonesia, penerapan kahoot turut berkontribusi dalam mengembangkan literasi teknologi peserta didik. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang mengintegrasikan penggunaan teknologi digital secara positif dan edukatif. Dengan demikian, kuis interaktif melalui platform digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.

Saran

Pentingnya upaya dalam penguatan literasi Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan khususnya pada sekolah dasar maka dibutuhkan/ diperlukan tindakan atau upaya-upaya yang lebih kreatif berbasis teknologi. Kemajuan digital dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. Bumi Aksara.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1).
- Andriyani, A., Djannah, S. N., Akmal, A., Aprilia, D. D., & Muhajir, M. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru dan Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru dan Kepong melalui Pembelajaran Holistik Berdiferensiasi Konten Digital. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(4), 473–482. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3413>
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Anshory, A. M. A. (2023).

- Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 378–388
- Anwar, S., Damanik, B. N., & Putra, I. (2025). Optimalisasi Literasi Digital Di SMK N 1 Pancur Batu: Edukasi Internet Sehat Untuk Membangun Lingkungan Digital Yang Aman Dan Produktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 91-95
- Damanik, B. N., Anwar, S., & Manurung, I. V. (2025). Edukasi Literasi Digital Untuk Menciptakan Penggunaan Internet Yang Aman Di UPT SDN 060831 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 86-90
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60.
- Jovanda, R., Girsang, S. E. E., Syahfitri, N., Ambarwangi, W., Rahayu, H., Hidayat, M. N., ... & Gilbert, T. G. (2025). Pelestarian Budaya Basa Aksara Simalungun Melalui Kegiatan Literasi Di SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 131-138
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussolihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.201>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Marini, N., Turnip, B. R., Resmi, R., Silitonga, R. K., Hutagaol, S., Saragih, K. W., & Garingging, R. A. (2025). Pelatihan Penulisan Kreatif bagi Peserta Didik Sebagai Bagian dari Pengembangan Literasi Siswa Kelas X SMA Swasta Pelita Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 287-292
- Nasir, M. (2024). Membangun Sekolah Ramah Diversitas: Implementasi Pendidikan Inklusif Di Madrasah Ibtidaiyyah. *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 4(1), 14-21.
- Nurhidayati, R., & Thaufani, A. (2025). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(2), 425–432. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i2.665>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis Canva Dan Powtoon Untuk Guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293-304
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230–237.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790-796.
- Sedatiwara, R., Larasido, N., & Jabonata, F. (2023). Efektivitas Pembelajaran Daring di Era Pasca-Pandemi: Studi

Literatur pada Sekolah Dasar di
Daerah 3T. Jurnal Literasi Digital,
3(3), 140–149.
[https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.
597](https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.597)